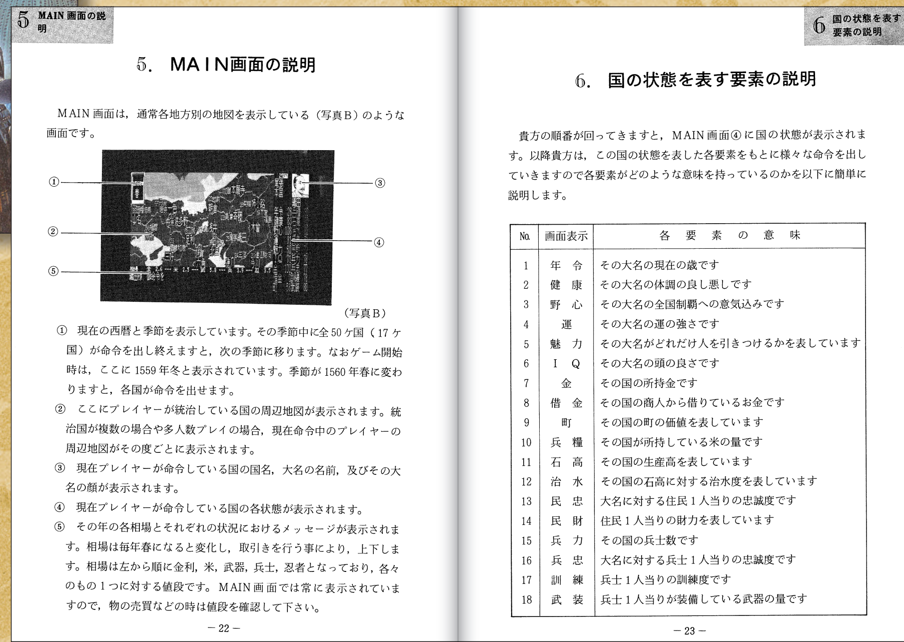
# 「信長の野望」30周年記念 歴代タイトル全集

# 操作ガイド

## 信長の野望 全・国・版





### 5. MAIN画面の説明

MAIN画面は，通常各地方別の地図を表示している（写真B）のような画面です。

（写真B）

① 現在の西暦と季節を表示しています。その季節中に全50ヶ国（17ヶ国）が命令を出し終えますと，次の季節に移ります。なおゲーム開始時は，ここに1559年冬と表示されています。季節が1560年春に変わりますと，各国が命令を出せます。

② ここにプレイヤーが統治している国の周辺地図が表示されます。統治国が複数の場合や多人数プレイの場合，現在命令中のプレイヤーの周辺地図がその度ごとに表示されます。

③ 現在プレイヤーが命令している国の国名，大名の名前，及びその大名の顔が表示されます。

④ 現在プレイヤーが命令している国の各状態が表示されます。

⑤ その年の各相場とそれぞれの状況におけるメッセージが表示されます。相場は毎年春になると変化し，取引きを行う事により，上下します。相場は左から順に金利，米，武器，兵士，忍者となっており，各々のもの1つに対する値段です。MAIN画面では常に表示されていますので，物の売買などの時は値段を確認して下さい。





### 6. 国の状態を表す要素の説明

貴方の順番が回ってきますと，MAIN画面④に国の状態が表示されます。以降貴方は，この国の状態を表した各要素をもとに様々な命令を出していきますので各要素がどのような意味を持っているのかを以下に簡単に説明します。

| No. | 画面表示 | 各要素の意味 |
|---|---|---|
| 1 | 年令 | その大名の現在の歳です |
| 2 | 健康 | その大名の体調の良し悪しです |
| 3 | 野心 | その大名の全国制覇への意気込みです |
| 4 | 運 | その大名の運の強さです |
| 5 | 魅力 | その大名がどれだけ人を引きつけるかを表しています |
| 6 | IQ | その大名の頭の良さです |
| 7 | 金 | その国の所持金です |
| 8 | 借金 | その国の商人から借りているお金です |
| 9 | 町 | その国の町の価値を表しています |
| 10 | 兵糧 | その国が所持している米の量です |
| 11 | 石高 | その国の生産高を表しています |
| 12 | 治水 | その国の石高に対する治水度を表しています |
| 13 | 民忠 | 大名に対する住民1人当りの忠誠度です |
| 14 | 民財 | 住民1人当りの財力を表しています |
| 15 | 兵力 | その国の兵士数です |
| 16 | 兵忠 | 大名に対する兵士1人当りの忠誠度です |
| 17 | 訓練 | 兵士1人当りの訓練度です |
| 18 | 武装 | 兵士1人当りが装備している武器の量です |



**はじめにお読みください**

**ゲームの解説を見る**

※このPDFに掲載されているマニュアルをご覧いただく前に、必ず「はじめにお読みください」をご覧ください。
※本製品に付属している「スタートアップマニュアル」も、併せてご覧ください。

# はじめにお読みください

## ゲームの概要

### 『信長の野望・全国版』

1986年に発売されたシリーズ2作目。舞台が北海道(蝦夷)から九州(薩摩・大隅)までの50カ国に拡大。忍者による大名暗殺、入札による国の獲得、戦闘での騎馬隊や鉄砲隊といった部隊属性の導入など多くの要素が強化されています。




## ゲームを始める前に

インストールの方法、セーブ・ロードについてなど、詳しくは本製品付属の「スタートアップマニュアル」をご覧ください。

このゲームの操作は、キーボード(テンキー[1]～[0]、[y]、[n]、[Enter]など)を使用します。マウスには対応しておりません。

うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「トラブルの一般的な対処法」をご確認ください。

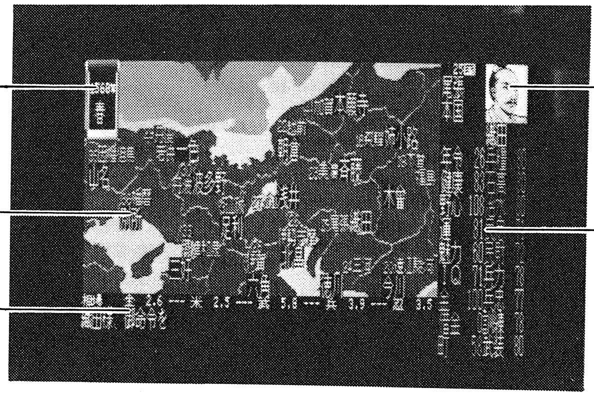
※テンキーの機能を他のキーに割り当てられます。ゲームウィンドウ上部のメニューから[設定]を選び、「テンキーの割り当て」で設定します。

### PDFマニュアルをご覧いただく前に

- このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- 一部の表記、画面写真が、本製品に収録されているものと異なる場合があります。
- ユーザーサポートの連絡先は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「ユーザーサポート」の頁をご覧ください。

# 5. MAIN画面の説明

MAIN画面は，通常各地方別の地図を表示している（写真B）のような画面です。



（写真B）

① 現在の西暦と季節を表示しています。その季節中に全50ケ国（17ケ国）が命令を出し終えますと，次の季節に移ります。なおゲーム開始時は，ここに1559年冬と表示されています。季節が1560年春に変わりますと，各国が命令を出せます。

② ここにプレイヤーが統治している国の周辺地図が表示されます。統治国が複数の場合や多人数プレイの場合，現在命令中のプレイヤーの周辺地図がその度ごとに表示されます。

③ 現在プレイヤーが命令している国の国名，大名の名前，及びその大名の顔が表示されます。

④ 現在プレイヤーが命令している国の各状態が表示されます。

⑤ その年の各相場とそれぞれの状況におけるメッセージが表示されます。相場は毎年春になると変化し，取引きを行う事により，上下します。相場は左から順に金利，米，武器，兵士，忍者となっており，各々のもの1つに対する値段です。MAIN画面では常に表示されていますので，物の売買などの時は値段を確認して下さい。





# 6. 国の状態を表す要素の説明

貴方の順番が回ってきますと，MAIN画面④に国の状態が表示されます。以降貴方は，この国の状態を表した各要素をもとに様々な命令を出していきますので各要素がどのような意味を持っているのかを以下に簡単に説明します。

| No. | 画面表示 | 各　要　素　の　意　味 |
|---|---|---|
| 1 | 年　令 | その大名の現在の歳です |
| 2 | 健　康 | その大名の体調の良し悪しです |
| 3 | 野　心 | その大名の全国制覇への意気込みです |
| 4 | 運 | その大名の運の強さです |
| 5 | 魅　力 | その大名がどれだけ人を引きつけるかを表しています |
| 6 | I　Q | その大名の頭の良さです |
| 7 | 金 | その国の所持金です |
| 8 | 借　金 | その国の商人から借りているお金です |
| 9 | 町 | その国の町の価値を表しています |
| 10 | 兵　糧 | その国が所持している米の量です |
| 11 | 石　高 | その国の生産高を表しています |
| 12 | 治　水 | その国の石高に対する治水度を表しています |
| 13 | 民　忠 | 大名に対する住民1人当りの忠誠度です |
| 14 | 民　財 | 住民1人当りの財力を表しています |
| 15 | 兵　力 | その国の兵士数です |
| 16 | 兵　忠 | 大名に対する兵士1人当りの忠誠度です |
| 17 | 訓　練 | 兵士1人当りの訓練度です |
| 18 | 武　装 | 兵士1人当りが装備している武器の量です |

## 1. 年　令

全ての大名には，あらかじめ寿命が決められています。春になると，全ての大名が1歳年をとります。高齢な大名は，この時，寿命が来て死亡する場合もありますが，健康値が高い場合は助かることもあります。なお，その大名の寿命は，どこにも表示されていません。

## 2.～6. 大名の各能力

これは，初期設定で決定した大名の各要素（健康・野心・運・魅力・IQ）の事です。ゲームが進んでいくにつれ，この要素は変動しますので注意して下さい。なお，大名の各能力の詳しい説明は，**4 ゲームの初期設定の 8. 大名の各要素の決定**をご参照下さい。

## 7. 金

現在，所有している金の量を表しています。毎年秋になると，住民から税金が徴収されますので，増える事になります。これは町の価値や住民の忠誠度などの要素が多分に関係してきます。これらの値が大きければ大きい程，徴収額が増えます。また，同じく秋には兵士数に応じた金を支払わなければなりません。この時，自国の金があまりないのに兵士がたくさんいた場合，金を払う事が出来なくなり，兵士数が減少しますので，気をつけて下さい。また，金は開発や治水工事などに実費として使うだけでなく，命令の中には，一定数以上の金を所有していないと実行出来ないものもありますので，なくならないようにして下さい。戦争時にも必ず必要です。なお，堺の商人から金を借りたり，兵糧を売ったりして金を増やす事も出来ます。

## 8. 借　金

現在，どれだけの金を借りているかを表しています。借金が出来るのは堺の商人が，現在命令中の国にいる時だけでその国に商人がいない時は，



6 国の状態を表す要素の説明

借金する事は出来ません。借金する場合は町の価値と同じ数まで借りる事が出来ます。但し，借金の中には，その時の相場に応じた金利が含まれます。金利の値は，借金1に対してですので，金利が4だったとすると，町の価値100に対し，実際借金できるのは，金20となります。但し金利が80ですので，MAIN画面上の借金の表示は20＋80で100となり，合計100の金を返済しなければなりません。なお，秋になると，借金は自動返済されます。この時，返済出来なかった場合は，次の年に持ち越される事になります。

## 9. 町

どれだけ町の価値があるかを表す数値で，その国の繁栄度を示しています。この値は，秋の税金徴収に直接関ってくる数値ですので高ければ高い程，徴収額も増えます。また，この町の価値と同数まで借金をする事が出来ます。なお，町の価値を上げるためには，**命令13＞町を造る＜**で，町造りを実行して下さい。但し，町の価値を上げると民の財力が減少します。

## 10. 兵　糧

現在，所有している米の量を表しています。数値は千石単位で表されていますので，兵糧が10と表示されていましたら1万石の兵糧がある事になります。金と同様で毎年秋に，住民から徴収されます。これは石高や民の忠誠度や年貢などに影響してきます。また，秋になると，兵士数に比例して一定の兵糧を兵士に与えねばなりません。この時，米が足りない場合は兵士数が減少しますので，米は絶やさないようにして下さい。

また，米は戦争時には必ず使用し，この米が0になると負けになってしまいます。また，米は堺の商人と売買する事が出来ます。米の値段は毎年春に決定し，取引きする毎に，相場の値段は変化します。画面中表示されている相場の中にその年の米1千石に対する値段が表示されています。

### 11. 石　高

現在，どれだけの生産高かを表しています。この値は直接，米の収穫量に関ってきますので，この数値が高ければ高い程，米の収穫量も増大します。この値は，**命令 7 ＞開墾＜**で，土地を耕す事により，上昇しますが，石高を上げると民の忠誠度や治水度が下がります。なお台風の被害を受けると石高が減少する事があります。

### 12. 治　水

現在の石高に対する治水度を表しています。石高の数値が上昇すると，それに伴い治水度は下がります。夏に台風が起きた場合，治水度が高いと，被害を最少限にくいとめる事が出来ます。また，この数値は米の収穫量にも影響してきます。治水度は**命令 5 ＞治水工事＜**を行う事により，上昇します。

なお，治水度は 100 が上限でそれ以上は上がりません。

### 13. 民　忠

住民１人当りが，その国を統治している大名に対してどれだけの忠誠を誓っているかを表した数値です。この数値が高いと，米の収穫量及び秋の金収入が上がります。この数値が低いと，米の収穫量及び秋の金収入が悪くなるだけでなく，一揆が起きる可能性もでてきます。民の忠誠度は，**命令14 ＞施す＜**で，住民に金や米を与えると上昇します。しかし，石高を上げたり，年貢率を高くしたりするとその上昇率に応じて民の忠誠度は下がります。

### 14. 民　財

住民１人当りの所有財力を表しています。住民がどの程度のレベルで生活しているかを数値化しています。これも民の忠誠度と同様に秋の徴収額や一揆の発生確立に影響し，住民に金や米を与える事で上昇します。しかし，町の価値を上げたり，年貢率を高くしたりするとその上昇率に応じて





民の財力は下がります。

### 15. 兵　力

現在，その国を守っている兵士数です。数値は千人単位で表されていますので，兵力が 10 と表示されていましたら 1 万人の兵士がいる事になります。この兵士は戦争で相手と戦う為に必要となりますし，敵が攻め込んできた時に，国を守る大事な戦力となります。兵士が多ければ多い程，国は安全ですが，秋になると人数に応じた金と兵糧を与えなければなりませんので，十分な蓄えがない場合は反対に危険です。兵力は**命令 10 ＞雇用＜**で兵士を雇う事により，上昇しますが，兵士の忠誠度，訓練度，武装度のそれぞれの数値が，雇用人数に伴い変化します。

### 16. 兵　忠

兵士 1 人当りがその国を統治している大名に対して，どれだけの忠誠度を誓っているかを表した数値です。この数値が高いと，兵力が少なくても戦闘中，多少有利になります。反対に，この数値が低いと兵士の士気が低下するばかりでなく，敵に寝返る事もありますので，十分気を付けて下さい。この値は，**命令 14 ＞施す＜**で兵士に金や米を与える事により，上昇します。しかし兵士を雇うと雇った人数に応じて兵士の忠誠度は下がります。

また，この数値が低いと謀叛が起きやすくなります。

### 17. 訓　練

兵士 1 人当りがどれだけ訓練をし，鍛え抜かれたかを表した数値です。これも兵士忠誠度と同様で，この数値が高いと戦闘中有利になりますが，反対にこの数値が低いと兵士の士気が低下し，不利になります。この数値は**命令 11 ＞兵士訓練＜**により，上昇します。しかし兵士を雇うと雇った人数に応じて兵士の訓練度は下がります。

## 18. 武　装

兵士１人当りがどれだけ武器や防具で身を固めているかを表した数値です。武装度が高いと，少数の兵力でも大軍を相手にする事も可能ですので兵力が少ない時は，これで補うことも出来ます。また，**命令 16 ＞部隊編成＜**時の配分率の変更に有利となります。この数値は**命令 9 ＞堺の商人＜**で武器を買う事により増えます。武器も毎年，値段が変りますので，相場を見て値段を確認して下さい。しかし兵士を雇った人数に応じて兵士の武装度は下がります。

※国の状態を表す各要素の上限は，国により異なります。





# 8.　MAIN画面における命令の説明

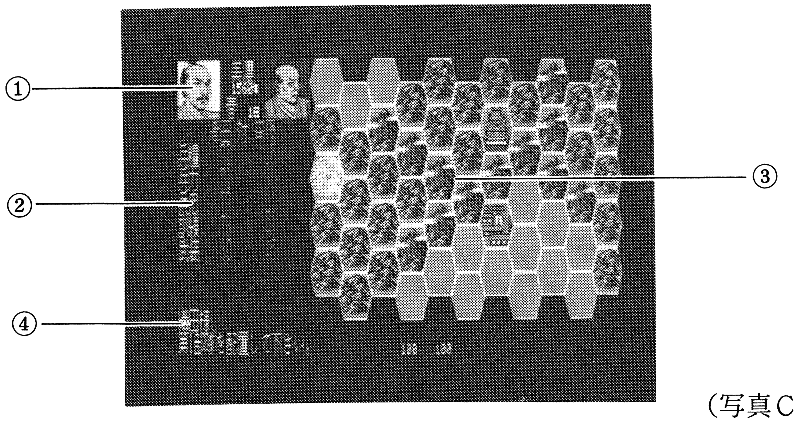
貴方に順番がまわってきましたら，以下 21 種類の命令の中から自分の命令する事を決めて下さい。命令は全てテン・キーより命令番号を入力した後〔RET〕を押して下さい。なお〔RET〕のみを押す事により，命令の一覧表が表示されます。また間違えて命令を選んでしまった場合，命令実行前ならば，再度〔RET〕を押す事により命令受付状態に戻ります。

**◎命令コマンド早見表**

| No. | 命　令 | 命　令　内　容 |
|---|---|---|
| 1 | 移　動 | 兵士もしくは兵士と大名の移動をします |
| 2 | 戦　争 | 隣接国へ攻め込みます |
| 3 | 年貢改訂 | 年貢率を変更します |
| 4 | 金米輸送 | 他の自分の領地へ金や米を移動させます |
| 5 | 治水工事 | 治水度を上げます |
| 6 | 不戦同盟 | 他の大名と不戦同盟を結びます |
| 7 | 開　墾 | 石高を上げます |
| 8 | 婚　姻 | 敵国と婚姻関係を結びます |
| 9 | 堺の商人 | 商人といろいろな取引きをします |
| 10 | 雇　用 | 兵士や忍者を雇います |
| 11 | 兵士訓練 | 兵士を訓練します |
| 12 | 様子見る | 各国の様子を見ます |
| 13 | 町を造る | 町の価値を上げます |
| 14 | 施　す | 住民や兵士に金や米を与えます |
| 15 | 寝返り | 敵国の民を寝返らせます |
| 16 | 部隊編成 | 部隊の配分の比率を変更します |
| 17 | 休　養 | 健康値を上昇させます |
| 18 | 地　図 | 見たい地図に切り換えます |
| 19 | 属領命令 | 属国のタイプを決定します |
| 20 | その他 | セーブや表示時間の設定をします |
| 21 | ＰＡＳＳ | 何もしないでその季節を過ごします |

# 10. HEX画面の説明

**命令2＞戦争＜**により他国へ攻め込むか，敵に攻め込まれた場合，MAIN画面が消え，HEX画面（写真C）になり，その国の地形が表示されます。なお，この地形は全国異なっており，同じものはありません。




（写真C）

①……戦闘中の国名，大名の名前及び大名の顔が表示されます。
②……両大名のデータが表示されます。
③……現在戦闘中の国の地形をHEXで表示します。
　　お互いの兵力はこのHEX上に配置します。
④……ここに戦闘結果などのメッセージを表示します。

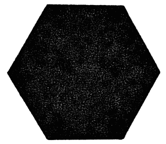


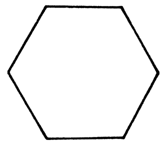


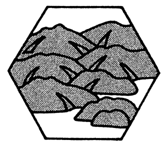
# 11. HEX画面での設定及び行動

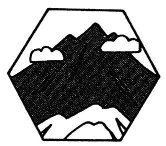
## 1. 地　形

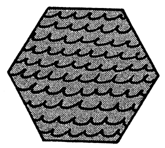
戦闘状態になりますと，その国の地形を表した HEX 画面が表示されます。この HEX は，50ケ国全て地形が異なっており，それによって戦術も変ってくるでしょう。各国には，それぞれ特長があり，以下に示す7種類の HEX で構成されています。

(1)　領地外  ……領地の外です。ここには入れません。

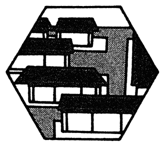
(2)　平　地  ……普通の平野です。地形における兵力の強さは全て平地が基本となっています。

(3)　山　地  ……攻撃力・防衛力ともに町よりも有利です。

(4)　山岳地  ……ここを通る事は出来ません。一種の壁だと思って下さい。作戦上，この山岳地をうまく利用して下さい。

(5)　川，湖，海  ……ここを通る事は出来ません。山岳地と同様です。

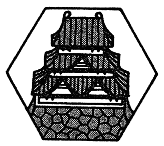
(6)　町



……ここは攻撃力・防衛力ともに平地よりも有利です。但し，敵・味方関係なく町にいる部隊が攻撃あるいは防衛していると，戦場になっている国の町の価値は，少しずつ低下していきます。

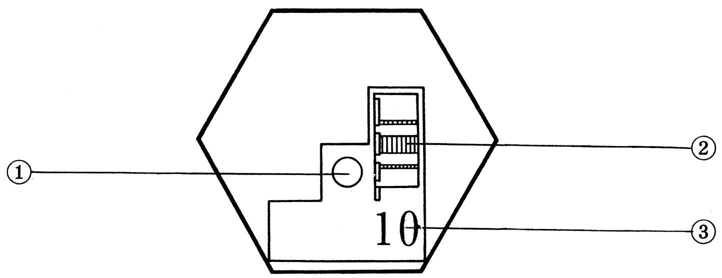
MAIN 画面に戻った時，町の価値の値が下がっている時はこの理由によるものです。

(7)　城



……攻撃力・防衛力ともに一番有利な場所です。但し，攻め込んだ側の部隊が城に入ると，防衛側の兵士忠誠度が低下していきます。貴方が防衛側でしたら，敵に城を取られないように気をつけて下さい。

## 2.　各部隊表示の説明




（図１）

各部隊（図１）はHEX上に部隊No.と，各大名のシンボル及びその兵力で表示されます。

①……その部隊のNo.が表示されますが，第１部隊に関しては大名が戦闘の指揮を取っている場合は○，大名が参加していない場合は×で表示





されます。兵力が少ない時や兵力を再編成し，部隊数を少なくした場合は別ですが，通常５部隊あります。

- 第１部隊……足軽隊ですがここには大将がおり，戦闘中の寝返りや降参は第一部隊からしか命令出来ません。なお，大名がいる場合は，この第１部隊にいます。第１部隊が全滅しますと，その戦争は負けた事になりますので気をつけて下さい。
- 第２部隊……これは騎馬隊で５部隊中この第２部隊のみです。足軽隊の２倍の強さを持っています。
- 第３部隊……これは鉄砲隊です。全部隊中最強の強さをほこり，５部隊中，この第３部隊のみです。足軽隊及び騎馬隊の２倍の強さを持っており戦力の要（かなめ）となります。
- 第４部隊……足軽隊です。
- 第５部隊……足軽隊です。

②……その大名の旗印を表示します。全部隊とも共通です。

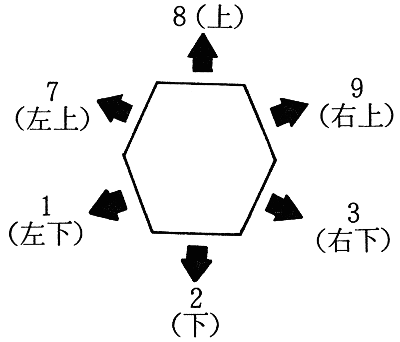
③……その部隊の兵力を表します。敵から攻撃を受ける事によりこの値が減少し，０になるとその部隊は全滅し，HEX より消滅します。

## 3.　配　置

HEX 画面になりましたら，まず HEX 上に各部隊を配置しなければなりません。HEX への配置は，守備側が先に配置を行います。守備側は全 HEX 上，好きな所に配置出来ます。しかし攻撃側は配置に制約があります。自国と自分が攻め込んだ国の隣接している側面から一定の制限されたHEXしか配置は出来ません。例えば，自国の下側に位置する隣接国へ攻撃を仕掛けたとするとHEX画面上の上側の数HEX分が配置可能なHEXです。また，自国の右側に位置する隣接国へ攻撃を仕掛けたとすると，HEX画面上の左側の数HEX分が配置可能なHEXです。さらに，攻撃側は城及び城の回りのHEXと町には配置出来ません。

配置は，各 HEX １部隊ずつで同一 HEX 内に２つ以上の部隊を配置する

事は出来ません。また，山岳地・川・湖・海・領地外には配置出来ません。
守備側が全ての部隊を配置し終りましたら，次に攻撃側が配置します。
配置の仕方は，テン・キーの 1, 2, 3, 7, 8, 9 を使用し，配置したい場所を決めて下さい。テン・キーは（図２）のように対応しています。配置の決定は０キーを押して下さい。その場所に指定した部隊が配置されます。




（図２）

両方が全て配置し終わりましたら，いよいよ戦闘の始まりです。

## 4. 戦　闘

各部隊の配置が終了しましたら，配置と同じく守備側から戦闘命令を出します。戦闘は先方の各部隊が１部隊につき，１命令ずつ第１部隊から順番にだしていき，全部隊への命令が終了しましたら，もう一方が同様に命令を出します。両国とも全部隊の命令を出し終えましたら，１日の終了です。この１日を１ターンと言います。兵士はいつまでも戦えるわけではありません。１ケ月が終了しますと，攻め込んだ側の負けとなります。なお，軍資金が自動的に減る事はありませんが，兵糧は１日毎に自動的に減っていきます。１日に付き兵力の 1/30 の兵糧が兵士達に与えられ，兵糧が底をつき０になってしまうと兵士は飢え死にし，負けとなってしまいます。各部隊に命令を出す場合はテン・キーより番号を入力するだけで〔RET〕は必要ありません。





## 5. 勝利条件

① 相手側の兵糧が０となった時
② 相手の第１部隊を全滅させた時
③ 相手側が退却した時
④ １ケ月を過ぎた時は攻め込まれた国の勝ちとなります。
⑤ 相打ちの場合は，自動的に守備側の勝ちとなります。

## 6. 戦争終了後

① 攻め込んだ国が勝った場合

戦争が終わり，攻め込んだ国が勝った場合，その国が新しく領地に加わり，MAIN 画面の地図上で，その国の大名の名前が変ります。また相手を倒すか，もしくは相手が降参した時に残った兵糧，金，兵力は全てその国のものとして手に入ります。また，その国に大名がいて他にも領地を持っていた場合，その大名を倒すとその国だけでなく，大名が所有していた領地を全て手に入れる事が出来ます。

② 攻め込まれた国が勝った場合

戦争が終り，攻め込まれた国が勝った場合，相手を倒すか，もしくは相手が退却した時は，残った兵糧，金，兵力は全て手に入ります。また，相手が攻め込んだ時に大名がいて，その大名を倒した場合，所有していた領地を全て手に入れる事が出来ます。

③ 謀叛や一揆を鎮圧した場合

そのまま，その領地を統治でき，謀叛を鎮圧した時は兵の忠誠度が，一揆を鎮圧した時は住民の忠誠度がそれぞれ低下します。

④ 戦争に負けた場合

各状況を通じて戦争に負けた場合は，その国は勝者のものとなります。敗戦者はその国をあけわたさねばなりません。もしその国に大名がいた場合は，敗戦が決定する前に隣接する自分の領地へ移動した方が良いでしょう。もし逃げ遅れた時や隣接する自分の領地がなかった場合は，そ

の大名は敵に殺されてしまいます。不幸にして，貴方がその大名だった場合はゲーム・オーバーとなります。





## 12. 戦闘コマンドの説明

HEX画面では6種類の命令を出す事が出来ます。それぞれテン・キーより入力して下さい。テン・キー入力の後に〔RET〕は不要です。なお，〔RET〕のみを押すと，戦闘コマンドの一覧表が表示されます。

| No. | コマンド | 意　　味 |
|---|---|---|
| 1 | 移　　動 | 部隊を別の場所に移します |
| 2 | 攻　　撃 | 隣接する敵部隊を攻撃します |
| 3 | 寝　返　り | 敵の兵士を寝返らせます |
| 4 | 降　　参 | 敵に降伏し，退去します |
| 5 | 何もしない | 何もしないでその場所に留まります |
| 6 | 大名の様子 | お互いの大名の各要素を見ます |

### 1. 移　動

部隊を隣接HEXに移動させます。但し，隣りのHEXに既に他の部隊がいる場合や，地形上入れないHEXの場合は移動できません。移動は1ターンに1部隊1回ずつで第1部隊から順に1HEX移動できます。なお，HEXの外（隣国の領地）には移動できません。移動には，配置と同様にテン・キーの1, 2, 3, 7, 8, 9のキーを使用して下さい。

### 2. 攻　撃

敵部隊を攻撃します。攻撃できるのは，攻撃を仕掛ける部隊の隣接するHEXに敵部隊がいる時だけです。攻撃する事によって双方の部隊に被害がでます。攻撃に成功すると，その敵部隊の兵力が大きく減少しますが，反対に攻撃に失敗すると，攻撃を仕掛けた側は反撃を受けた事になり，攻撃側の兵力は大きく減少します。部隊の兵士数が0になると全滅とみなされ，その部隊はHEX上より消滅します。なお，攻撃側，防衛側ともに第1部隊

が全滅した場合は負けとなります。双方の第1部隊が同時に全滅した時は，攻め込んだ側の負けになります。攻撃力や防衛力は，その部隊の兵力を基本とし，大名の各要素（健康・野心・運・魅力・IQ）及び兵力の各要素（忠誠度・訓練度・武装度）の全てが関係してきます。また，足軽隊や騎馬隊などの力関係や，現在の攻撃地点や防衛地点など地形も重要な条件となりますので攻撃をする場合は，自分にとって有利な場所を早く見つけて下さい。また大名がいる時といない時では，戦力に2倍の差が出ます。攻撃に使用するキーは移動と同じで，テン・キーの1, 2, 3, 7, 8, 9のキーが各々の方向に対応します。なお，攻撃は各部隊が1ターンに1回です。同ターン中に，移動や他の命令を実行していると，攻撃は出来ません。

### 3. 寝返り

戦闘中，敵の兵士を寝返らせる事が出来ます。この命令は現在の所持金が兵力を上回っている時のみ使えます。ですから敵に攻め込まれた時は，自国の所持金が兵力を上回った場合であり，敵国へ攻め込んだ時は，兵士が死んで兵力が軍資金を下回った場合です。なお，第1部隊からでないとこの命令は実行出来ません。

実行方法は，まずこの命令を入力しますと，敵のどの部隊に対し寝返りを仕掛けるか聞いてきます。寝返らせたい部隊の番号と，寝返りにいくら金を使用するかを入力して下さい。寝返りに成功しますと，その部隊の兵力の何％かが，こちらの第1部隊に加算されます。もし，寝返って来ないにしても敵側の兵士忠誠度を下げる事が出来ます。現在の戦闘状況の優勢さや兵士の忠誠度，及び寝返りに使用された金額などが成否に関ってきますので，必ずしも成功するとは限りません。失敗すると，金が減るだけでなく，魅力も低下します。なお，この命令は成功失敗に関らず，もう一度他の命令を出す事が出来ます。但し，謀叛や一揆で戦闘状態になった時は，寝返りのコマンドを使うことはできません。



12 戦闘コマンド説明

### 4. 降　参

全ての兵力・金・兵糧を置いたまま，大将を隣接する自分の領地へ逃がします。隣接国に自分の領地がないときは，この命令を使用する事は出来ません。大将が大名の時で，敗戦が濃厚となった時は有効です。第1部隊のみ，この命令を使う事ができます。

実行する時は，逃げたい国のNOを入力して下さい。但し，この命令を実行しますと，その国及び兵力・金・兵糧など全てが敵のものとなってしまいますので気をつけて下さい。

### 5. 何もしない

何もせず，その部隊を現在のHEX上に待機させます。それによって兵力や各要素が変るような事はありません。

### 6. 大名の様子

通常，HEX画面上には左側に兵糧・兵力及び兵士の各要素が表示されています。このコマンドは兵糧などの表示のかわりに現在戦闘中の両大名の各要素及び軍資金を表示します。なお，命令回数には含まれません。